

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pada era globalisasi, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang dengan pesat. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas manusia di Indonesia. Perlu adanya peningkatan kreativitas dalam pelaksanaan suatu pembelajaran. Peningkatan tersebut dilakukan melalui hati, olah pikir dan rasa agar setiap makhluk memiliki daya saing dalam menghadapi era global yang terjadi saat ini.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang digunakan dalam mewujudkan suasana belajar serta proses belajar supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi diri memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak manusia, dan ketrampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa Hasbullah (2006: 4). Pendidikan menurut sebagian besar orang, usaha membimbing anak menyerupai orang dewasa, sebaliknya Piaget (dalam Syaiful, 2010: 1) pendidikan merupakan menghasilkan, menciptakan, sekalipun tidak banyak, sekalipun suatu penciptaan dibatasi oleh perbandingan dengan penciptaan orang lain.

Pemerintah berusaha meningkatkan mutu pendidikan Indonesia melalui perbaikan kurikulum. Berdasarkan peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 32 tahun 2013 tentang perubahan atas peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya yang digunakan untuk merespon berbagai tantangan-tantangan internal maupun eksternal. Tujuan menggunakan pembelajaran 2013 untuk mempersiapkan manusia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara.

Kurikulum yang dijadikan pedoman pembelajaran di sekolah-sekolah saat ini adalah kurikulum 2013.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 24 tahun 2016 berisi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran kurikulum 2013. Pembelajaran kurikulum 2013 mengacu pada indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kurikulum 2013 berisi tentang beberapa tema, subtema, dan pembelajaran dimana setiap tema mencakup beberapa kompetensi dasar (KD) dari beberapa muatan.

Peneliti berpendapat bahwa, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dan Bahasa Indonesia merupakan muatan yang dipelajari pada pendidikan tingkat dasar. Muatan PPKn sendiri bertujuan membentuk karakteristik siswa menjadi warga negara yang mampu menjalankan hak dan kewajiban sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, sedangkan muatan Bahasa Indonesia bertujuan untuk siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan, kepribadian, mempertajam kepekaan, serta memperluas wawasan kehidupan.

Cara yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan dari muatan pembelajaran tersebut yaitu guru harus bisa menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Berdasarkan observasi, guru saat ini lebih mengutamakan target selesainya semua materi dari pada memperhatikan siswa memahami konsep materi yang telah diterima. Guru tidak pernah menggunakan model pembelajaran dan media dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 19 November 2018 saat peneliti melakukan observasi terlihat permasalahan saat proses pembelajaran didalam kelas. Guru kurang menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif bagi siswa, terlalu cepat dalam menjelaskan materi sehingga siswa kurang memahami dan menangkap materi yang dijelaskan, kurang bisa mengelompokkan materi saat proses pembelajaran, guru kurang mengontrol emosi saat siswa gaduh. Hasil ini berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Hasil kreativitas siswa berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti masih rendah bagi siswa dalam pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Kondisi awal peneliti melakukan

observasi bersama dengan guru kelas V SD 2 Singocandi terdapat permasalahan kurang konsentrasi siswa dalam menerima pembelajaran. Siswa masih sibuk dengan aktivitasnya sendiri, siswa malu untuk bertanya, mengungkapkan argumen dan membantu teman dalam berdiskusi.

Kenyataan di lapangan pada kelas V SD 2 Singocandi kreativitas siswa masih kurang. Berdasarkan hasil wawancara prasiklus dengan guru kelas V SD 2 Singocandi pada hari Rabu 21 November 2018 menemukan beberapa hal yaitu pembelajaran yang diterapkan guru menggunakan kegiatan tanya jawab, diskusi, penugasan dengan menggunakan buku siswa, serta kurangnya guru menggunakan model dan media saat proses pembelajaran. Kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas jarang dilakukan karena siswa kurang aktif saat mengikuti pembelajaran, siswa bisa aktif apabila guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan terlebih dahulu. Pembelajaran yang dilaksanakan kurang mengalami pemerataan dan pemahaman terhadap setiap siswa, karena tidak semua siswa mampu memahami pembelajaran yang diberikan. Hal ini terbukti dengan hasil tes prasiklus, ada beberapa siswa yang memperoleh nilai tuntas di atas nilai KKM dan ada yang kurang dari nilai KKM (Dapat dilihat pada lampiran 3).

Hasil wawancara prasiklus menunjukkan hasil bahwa kreativitas siswa dan pengkonsepan materi yang dilakukan oleh siswa masih rendah. Karena hanya beberapa siswa yang berani berpendapat, bertanya saat kurang memahami materi, masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan dan ketika siswa diberikan kertas yang masih kosong hal yang akan dilakukan siswa yaitu menulis saja. Hal ini membuktikan bahwa kreativitas siswa di SD 2 Singocandi tergolong masih rendah (Dapat dilihat pada lampiran 4 dan 5).

Rendahnya kreativitas siswa dibuktikan dengan hasil prasiklus melalui instrumen tes dan observasi. Berdasarkan hasil tes yang telah dilaksanakan memperoleh hasil bahwa 9 siswa tuntas dan 14 siswa tidak tuntas. Hasil tes prasiklus tersebut menunjukkan bahwa hanya 9 siswa mengalami ketuntasan indikator keberhasilan 75. Observasi prasiklus peneliti memberikan soal yang sama, terdapat 4 siswa yang berani bertanya serta menyelesaikan sendiri soalnya. Hal ini dikarenakan siswa tidak memahami materi yang telah diberikan.



Keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa kurang (dapat dilihat pada lampiran 18).

Kurangnya kreativitas dan pengkonsepan materi yang dilakukan oleh siswa perlu ditingkatkan dengan kegiatan yang menarik. Selain itu berdasarkan wawancara yang dilakukan pada siswa memperoleh kesimpulan siswa lebih suka mempelajari materi ilmu pasti dibandingkan PPKn dan Bahasa Indonesia, dalam pembelajaran siswa tidak pernah membuat suatu karya. Selain itu siswa juga kurang mengetahui manfaat dari materi yang dipelajari. Hal ini menjadikan siswa kurang berkesan dalam pembelajaran dan sekedar mempelajari bukan aplikasi dari materi.

Adanya permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia di SD 2 Singocandi, peneliti bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pemahaman dan kemampuan untuk menanggapi suatu permasalahan tidak tumbuh langsung dengan cepat, tetapi perlu proses dalam memperoleh hal tersebut. Pembelajaran yang diharapkan yaitu pembelajaran berpusat kepada siswa, sehingga peran siswa dalam proses pembelajaran lebih dominan dibandingkan dengan guru. Peran guru hanya sebagai motivator, pembimbing belajar siswa, serta memberikan sedikit gambaran mengenai materi yang akan dipelajari, agar siswa mampu menimbulkan kreativitas. Tujuan yang diharapkan agar siswa mampu memahami konsep dan penerapan materi yang telah diberikan.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, peneliti memberikan solusi dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif supaya siswa memiliki kreativitas tinggi. Penerapan pembelajaran didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* yang berbantuan media pembelajaran *Magic of Tree*. Peneliti memilih model pembelajaran *Mind Mapping* memiliki tujuan untuk mengajak siswa berfikir secara kreatif, penggunaan media pembelajaran *Magic of Tree* diharapkan kreativitas siswa semakin meningkat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila siswa memiliki semangat untuk belajar.

Model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa karena model pembelajaran ini mengajak siswa untuk berfikir lebih kreatif dalam menerapkan pemahaman konsep materi yang telah dimiliki dalam bentuk peta pikiran. *Magic of Tree* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa sehingga siswa dapat berfikir secara kreatif. *Magic of Tree* adalah media pembelajaran visual atau nyata sehingga wujud atau bentuknya bisa dilihat secara langsung. *Magic of Tree* digunakan siswa untuk meletakkan hasil ide atau gagasan yang telah dituangkan dalam bentuk daun yang kemudian digantungkan ke ranting.

Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan model pembelajaran yang menggali gagasan atau ide pikiran siswa melalui suatu pola yang saling berkaitan satu sama lain. Model pembelajaran *Mind Mapping* atau peta pikiran menggunakan peningkatan visual sensorik dalam suatu pola dari gagasan atau ide yang sering muncul. Shoimin (2014:105) menegaskan bahwa gagasan atau ide yang saling berkaitan membentuk seperti jalan yang digunakan agar keinginan siswa dalam pembelajaran meningkat.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran merupakan suatu ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang. Hamdani (2011:246) menyatakan bahwa “siswa dapat melihat dan mengamati materi yang termuat dalam tema”. Proses pembelajaran sangat memerlukan media pembelajaran, karena untuk membangkitkan kreativitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media pembelajaran *Magic of Tree* diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang ada di kelas. Media pembelajaran *Magic of Tree* mampu membantu siswa untuk menuangkan segala pemikiran atau ide pemikiran dalam sebuah kertas yang berbentuk daun yang nantinya digantung pada sebuah pohon. Pembelajaran seperti ini dirancang untuk mengembangkan kreativitas siswa sehingga pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan mudah ditangkap oleh siswa.

Hasil penelitian relevan memperkuat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti diantaranya dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Muadz (2016) bahwa dalam penerapan pembelajaran dengan model *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas X SMA modern Al-rifa'te gondang legi kabupaten malang terdapat peningkatan Terbukti dengan peningkatan siklus I dengan kategori cukup ke siklus II dengan kategori cukup baik.

Hasil penelitian yang dilakukan Fatmasari (2016) bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar IPS melalui metode *mind map* siswa kelas V SD N Jeruksari, terbukti dengan siklus I pertemuan 1 ada 2 (10%) siswa dari kondisi awal siswa 0%. Kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus I pertemuan 2 menjadi 9 (45%) siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan Widyasari (2012) Penerapan strategi pembelajaran aktif Course Review Horey dengan media pohon pintar dapat meningkatkan keaktifan siswa sebaiknya memberikan kesimpulan atas jawaban yang telah dipresentasikan siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan bantuan media pohon pintar atau *Magic of Tree*.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media *Magic of Tree* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Kelas V SD 2 Singocandi Kudus”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana ketrampilan guru kelas V SD 2 Singocandi dalam pembelajaran Tema 6 Panas dan Perpindahannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Magic of tree* tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media *Magic of Tree* dapat Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Kelas V SD 2 Singocandi Kudus tahun ajaran 2018/2019?



### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ketrampilan guru kelas V SD 2 Singocandi dalam pembelajaran Tema 6 Panas dan Perpindahannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Magic of tree* tahun ajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media *Magic of Tree* dapat Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Kelas V SD 2 Singocandi Kudus tahun ajaran 2018/2019.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya untuk masyarakat dan umumnya untuk pendidikan. Adapun manfaat tersebut antara lain:

#### **D.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis kegunaan penelitian ini yaitu dijadikan referensi pengetahuan terhadap pengembangan pembelajaran kurikulum 2013 dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD 2 Singocandi pada subtema 2 perpindahan kalor disekitar kita berbantuan media *Magic of Tree*.

#### **D.2 Manfaat Praktis**

##### **D.2.1 Bagi Siswa**

Melalui penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran pada tema 6 panas dan perpindahan khususnya pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia.

##### **D.2.2 Bagi Guru**

Dapat dijadikan referensi pengetahuan dalam menambah wawasan pada melaksanakan pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga meningkatkan kreativitas siswa.

### **D.2.3 Bagi Sekolah**

Landasan dalam merencanakan, merumuskan dan mengambil kebijakan menggunakan model, metode, dan strategi yang tepat demi mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Keberhasilan dalam menerapkan model, metode, dan strategi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta prestasi dalam bidang akademik sekolah dan tentunya didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai.

### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup di dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD 2 Singocandi Kecamatan Kota Kabupaten Kudus kelas V semester II tahun ajaran 2018/2019.
2. Permasalahan dalam penelitian kelas ini adalah rendahnya kreativitas siswa pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya.
3. Penelitian ini dibatasi pada :

#### **Kompetensi Dasar PPKn**

- 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

#### **Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia**

- 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.
- 4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.



4. Muatan yang diambil dalam penelitian ini adalah PPKn dan Bahasa Indonesia.
5. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah Model *Mind Mapping* berbantuan media *Magic of tree* sebagai variabel bebas dan peningkatan kreativitas siswa sebagai variabel terikat.

#### **F. Definisi Oprasional Variabel**

Penelitian ini memiliki uraian rancangan penelitian, untuk memberikan gambaran tentang penelitian ini, maka peneliti akan memberikan penjelasan dari beberapa istilah dalam penelitian ini.

##### **F.1 Model Pembelajaran *Mind Mapping***

*Mind mapping* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan siswa dalam hal menyajikan materi yang berupa pemetaan pikiran yang berisikan gagasan dari materi yang telah dipelajari. Model pembelajaran *Mind mapping* dalam penggunaannya menggunakan kedua otak baik itu otak kanan maupun otak kiri bekerja. Kreativitas siswa juga diperlukan dalam model pembelajaran ini. Langkah-langkah yang digunakan dalam model pembelajaran *Mind mapping* antara lain; a) menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, b) guru menyajikan materi, c) membentuk kelompok yang beranggotakan 2-3 siswa, d) mendiskusikan permasalahan dan dituangkan dalam bentuk peta pikiran, e) mempresentasikan hasil diskusi, f) guru menjelaskan materi kembali yang kurang dipahami oleh siswa, g) penutup.

##### **F.2 Kreativitas Siswa**

Kreativitas siswa merupakan kemampuan siswa dalam berfikir bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang variatif dan berbeda dengan produk yang biasanya. Dalam kreativitas siswa memiliki 15 (lima belas) indikator antara lain, (1) kelancaran (*fluency*), (2) keluwesan dan fleksibilitas (*flexibility*), (3) kerincian atau elaborasi (*elaboration*), (4) orisinalitas (*originality*), (5) keterampilan berpikir menilai (*evaluaty*), (6) rasa ingin tahu, (7) bersifat imajinatif, (8) merasa tertantang, (9) sikap berani mengambil resiko, (10) sifat menghargai, (11) siswa mengikuti langkah-langkah menyusun kalimat, (12) siswa mengikuti prosedur dalam pembuatan *Mind mapping*, (13) mematuhi proses mengantung daun, (14) kelengkapan informasi, (15) keindahan dalam media.

### **F.3 Media *Magic of Tree***

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menghubungkan materi yang akan diberikan, sehingga materi pembelajaran dapat diterima dan mudah diingat oleh siswa. Media pembelajaran *Magic of Tree* merupakan media pembelajaran yang digunakan pada sebuah pohon dan daun yang berisikan soal, jawaban maupun kesimpulan pada pembelajaran. Siswa menuliskan gagasan atau kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari pada daun kemudian daun tersebut diletakkan pada ranting pohon.

### **F.4 Tema Panas dan Perpindahannya**

Pada tema Panas dan Perpindahannya, kompetensi dasar muatan PPKn membahas tentang hak dan kewajiban, sedangkan kompetensi dasar muatan Bahasa Indonesia membahas tentang teks eksplanasi (penjelasan).

#### **F.4.1 PPKN (Kewajiban dan Hak)**

Kewajiban merupakan segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang dan apabila tidak melaksanakan kewajibannya maka orang tersebut akan memperoleh sanksi. Hak merupakan segala sesuatu yang mutlak diterima atau dimiliki oleh seseorang. Hak tidak ada sanksi bagi orang yang tidak menerima haknya atas keinginannya sendiri.

#### **F.4.2 Bahasa Indonesia (Teks Penjelasan)**

Teks penjelasan (*eksplanasi*) merupakan teks yang menjelaskan tentang proses terjadinya atau terbentuknya suatu fenomena alam atau sosial yang berada disekitar kita.